

**KOMPONEN 1: COVER LETTER TO SECTION EDITOR**ISSN 2549-2004 (online)  
ISSN 2477-6459 (print)

[Tuliskan tanggal revisi: Hari/Bulan/Tahun]

Yang terhormat [Sebutkan nama *Section Editor* yang menangani artikel Anda],

Terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan kepada kami untuk merevisi pada tahap pertama [atau tahap kedua, sesuai dengan tahapan revisi] naskah kami dengan judul “[Sebutkan judul artikel atau naskah Anda]”.

Kami telah melakukan revisi naskah kami dengan menjawab semua komentar yang diberikan baik oleh *Section Editor* maupun kedua *Reviewers* [Tergantung pada tahapan revisi, pada tahap revisi kedua dan seterusnya terdapat kemungkinan bahwa *Section Editor* tidak lagi mengundang *Reviewers*].

Pada halaman berikut, kami merinci komentar *Section Editor* maupun *Reviewers*. Kami juga memberikan jawaban atas semua komentar tersebut dan menyebutkan perubahan-perubahan yang kami lakukan di dalam naskah kami yang kami revisi. Perubahan-perubahan dalam naskah yang kami revisi kami tandai dengan *highlight* warna kuning beserta nomor halamannya.

Sekali lagi, kami mengucapkan terima-kasih atas kesempatan yang telah diberikan untuk merevisi naskah kami.

Salam hormat,

[Sebutkan Nama Pengarang]



ISSN 2549-2004 (online)  
ISSN 2477-6459 (print)

**KOMPONEN 2: RESPONSE TO SECTION EDITOR'S AND REVIEWERS' COMMENTS**

**Jawaban atas Komentar *Section Editor***

No.	Komentar (Contoh)	Jawaban (Contoh)
1.	Judul naskah terlalu panjang, kurang lugas dalam merefleksikan variabel-variabel dalam penelitian.	<p>Kami setuju dengan anjuran <i>Section Editor</i>, dan telah memperbaiki judul naskah kami. Dengan perbaikan tersebut, judul naskah sekarang berubah menjadi: [Copy dan paste Judul naskah yang telah Anda revisi, highlight dengan warna kuning, dan sebutkan halamannya]</p> <p><b>Contoh:</b> Peran kecanduan bermain game online terhadap prokrastinasi menyelesaikan skripsi (halaman 1)</p>
2.	Abstrak perlu diperbaiki dengan menambahkan deskripsi singkat latar-belakang masalah di bagian awal, dan perlu diakhiri dengan kesimpulan.	<p>Terima kasih kepada <i>Section Editor</i> atas masukan yang diberikan. Kami telah merevisi abstrak naskah kami dengan menambahkan latar-belakang dan kesimpulan penelitian. Dengan perubahan tersebut, abstrak naskah kami sekarang tertulis sebagai berikut: [Copy dan paste Abstrak naskah yang telah Anda revisi, highlight dengan warna kuning dan sebutkan halamannya]</p> <p><b>Contoh:</b> Mahasiswa adalah remaja akhir perilakunya masih relatif rentan dipengaruhi oleh stimulasi dari lingkungan, termasuk game online. Penelitian ini bertujuan untuk menguji peran kecanduan bermain game online dalam meningkatkan prokrastinasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas skripsi. Responden dalam penelitian ini adalah 400 mahasiswa akhir yang berproses menyelesaikan skripsi dari berbagai universitas di Indonesia, yang direkrut atas dasar sampling purposif. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan sesuai dengan hipotesis yang ditetapkan bahwa tingginya kecanduan bermain game online berkaitan dengan tingginya prokrastinasi menyelesaikan skripsi. Hasil tersebut, sebagai kesimpulan,</p>

		<p>mengimplikasikan bahwa game online adalah stimulus eksternal yang berpengaruh kuat dalam menghambat kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir mereka (halaman 2)</p>
3.	<p>Pendahuluan perlu mempertegas ada-tidaknya kebaruan dalam penelitian, yang diuraikan di paragraf pembuka (<i>opening paragraph</i>), sebagaimana ditekankan oleh <i>Reviewer A/1</i> dan <i>Reviewer B/2</i>.</p>	<p>Terima kasih banyak atas masukan <i>Section Editor</i> terkait dengan kebaruan dalam penelitian kami, yang kami akui perlu dipertegas. Sesuai dengan anjuran, kami telah memperbaiki paragraf pertama dalam Pendahuluan, yang sekarang terbaca sebagai berikut:</p> <p>[<i>Copy dan paste</i> Abstrak naskah yang telah Anda revisi, <i>highlight</i> dengan warna kuning dan sebutkan halamannya]</p> <p><b>Contoh:</b></p> <p>Di era saat ini, game online sangat populer tidak hanya di kalangan siswa SMP dan SMA, tetapi juga di kalangan mahasiswa. Game online, terutama dalam konteks kecanduan terhadapnya, telah ditemukan memberikan berbagai macam dampak negatif, termasuk prokrastinasi akademis (Hinsch &amp; Sheldon, 2013). Hanya saja, hasil riset tersebut difokuskan pada kalangan remaja (SMP dan SMA), sementara sejauhmana kecanduan game online berperan dalam meningkatkan prokrastinasi akademis, khususnya penyelesaian skripsi, di kalangan mahasiswa masih relatif jarang diteliti. Untuk mengisi kekurangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara tingkat kecanduan bermain game online dengan prokrastinasi penyelesaian skripsi di kalangan mahasiswa yang berproses menyelesaikan tugas akhir tersebut. Kontribusi yang diharapkan dengan mengangkat topik tersebut adalah adanya rekomendasi atas intervensi terapan untuk mereduksi kecanduan bermain game online di kalangan mahasiswa, agar mereka berhasil menyelesaikan skripsi secara optimal dan tepat waktu (halaman 2)</p>



4.	<p>Dalam metode penelitian, penulis perlu memberikan contoh aitem untuk masing-masing skala yang digunakan. Perlu juga dilaporkan reliabilitas masing-masing skala.</p>	<p>Terima kasih kepada <i>Section Editor</i> atas masukan yang telah diberikan. Sesuai saran yang diberikan, kami telah menambahkan contoh-contoh aitem untuk masing-masing skala yang kami gunakan di bagian Metode sebagai berikut:          [Copy dan paste Abstrak naskah yang telah Anda revisi, <i>highlight</i> dengan warna kuning dan sebutkan halamannya]  <b>Contoh:</b>          Kecanduan bermain game online dalam penelitian ini diukur dengan adaptasi skala dari Baysak dkk. (2016; 7 aitem; contoh: “Apakah Anda memikirkan tentang bermain game online sepanjang hari?”; <math>\alpha = .90</math>). Sementara itu, prokrastinasi kerja dalam penelitian ini diukur dengan 35 aitem (contoh: “Saya cenderung merasa santai dan tidak merasa perlu untuk segera menyelesaikan skripsi”; <math>\alpha = .85</math>), yang diadaptasi dari Akinsola dkk. (2007).</p>
5.	<p>Tabel 1 dalam Hasil Penelitian melaporkan angka-angka statistik yang tidak sesuai dengan APA 7<sup>th</sup> edition, dimana nilai korelasi tidak boleh diawali dengan angka nol sebelum tanda titik.</p>	<p>Menindaklanjuti saran yang diberikan oleh <i>Section Editor</i>, kami telah memperbaiki laporan nilai korelasi dalam Tabel 1 agar sesuai dengan APA 7<sup>th</sup> edition. Secara lebih spesifik, dalam Tabel 1 angka nol sebelum tanda titik kami hilangkan untuk semua nilai korelasi.          [Untuk revisi tabel atau gambar, tidak perlu dicopy dan dipaste, cukup ditunjukkan halaman revisinya]  <b>Contoh:</b>          Lihat Tabel 1 pada halaman 10</p>



6.	<p>Referensi, sebagaimana ditekankan oleh Reviewer A/1, masih banyak yang tidak sesuai dengan APA 7<sup>th</sup> edition. Misalnya, hanya nama penerbit yang perlu ditulis, sementara nama kota dan negara tidak perlu disebutkan untuk referensi Buku dan <i>Book Chapter</i>.</p>	<p>Sesuai yang disarankan oleh <i>Section Editor</i> dan juga <i>Reviewer A/1</i>, berikut ini adalah referensi Buku dan <i>Book Chapter</i> yang kami perbaiki, agar sesuai dengan APA 7<sup>th</sup> edition.</p> <p>[<i>Copy dan paste</i> Abstrak naskah yang telah Anda revisi, <i>highlight</i> dengan warna kuning dan sebutkan halamannya]</p> <p><b>Contoh:</b>          Ellis, A. &amp; Knaus, W.J. (2000). <i>Overcoming procrastination</i>. <b>New American Library</b>. (Halaman 21)          Flet, G.Blankenstein, K.R., &amp; Martin, T.R. (1995). Procrastination, negative self-evaluation, and stress in depression and anxiety: A review of preliminary model. In J.R Ferrari's, Johnson W.G &amp; McCown (Eds). <i>Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment</i> (pp.137). <b>Plenum Press</b>. (Halaman 21)</p>
----	---	---

#### Jawaban atas Komentar Reviewer A/1

No.	Komentar (Contoh)	Jawaban (Contoh)
1.	<p>Prinsipnya sama dengan contoh Komentar <i>Section Editor</i>. <i>Copy dan paste</i> komentar <i>Reviewer A/1</i> dan beri nomor agar lebih terbaca secara sistematis.</p>	<p>Prinsipnya sama dengan contoh Jawaban terhadap Komentar <i>Section Editor</i>. <i>Copy dan paste</i> bagian naskah yang telah Anda revisi sebagai jawaban atas Komentar <i>Reviewer A/1</i>, <i>highlight</i> dengan warna kuning, dan sebutkan halamannya.</p>
Dst.		

#### Jawaban atas Komentar Reviewer B/2

No.	Komentar (Contoh)	Jawaban (Contoh)
1.	<p>Prinsipnya sama dengan contoh Komentar <i>Section Editor</i>. <i>Copy dan paste</i> komentar <i>Reviewer B/2</i> dan beri nomor agar lebih terbaca secara sistematis.</p>	<p>Prinsipnya sama dengan contoh Jawaban terhadap Komentar <i>Section Editor</i>. <i>Copy dan paste</i> bagian naskah yang telah Anda revisi sebagai jawaban atas Komentar <i>Reviewer B/2</i>, <i>highlight</i> dengan warna kuning, dan sebutkan halamannya.</p>
Dst.		

**KOMPONEN 3: NASKAH ATAU ARTIKEL YANG TELAH DIREVISI**ISSN 2549-2004 (online)  
ISSN 2477-6459 (print)

[Letakkan naskah atau artikel revisi Anda pada halaman ini dan halaman-halaman berikutnya. Jangan lupa untuk memberikan highlight dengan warna kuning setiap bagian yang Anda revisi sebagai jawaban atas komentar-komentar yang diberikan oleh *Section Editor* maupun *Reviewers*]

**MEDIAPSI**  
mediapsi.ub.ac.idPS KOLOGI  
Universitas Brastagi